

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
TABUNG BERHITUNG UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5–6 TAHUN
DI RA AL-HIDAYAH**

**Effectiveness of Using the Educational Counting Tube Tool to Develop
the Counting Ability of Children Aged 5–6 Years at RA Al-Hidayah**

Silfi Nurdiani

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
silfinurdiani18@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 2, 2025	Jun 28, 2025	Jul 10, 2025	Jul 15, 2025

Abstract

Numeracy skills are a crucial aspect of cognitive development in early childhood and must be cultivated through engaging learning approaches that align with children's developmental characteristics. At RA Al-Hidayah, learning remains predominantly conventional, often resulting in passive participation and reduced engagement, thereby limiting optimal understanding of number concepts. This study aims to analyze the effectiveness of the educational game tool *Tabung Berhitung* (Counting Tube) in improving the numeracy skills of children aged 5–6 years. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 15 Group B children selected through total sampling. Data collection techniques included observation, pretest and posttest assessments, interviews, and documentation. Data were analyzed using the paired sample *t*-test. The results showed an increase in the average score from 9.07 (pretest) to 18.33 (posttest), with a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a statistically significant difference after the use of the media. The children demonstrated improvement in number

sequencing, counting concrete objects, and matching number symbols to quantities. The study concludes that the *Tabung Berhitung* is effective in enhancing early childhood numeracy skills. The implications highlight the importance of integrating concrete and enjoyable educational play tools into early childhood education strategies to promote active, contextual, and meaningful numeracy learning.

Keywords: Numeracy Skills; Early Childhood; *Tabung Berhitung*; Play-Based Learning; Educational Play Tools

Abstrak: Kemampuan berhitung merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu ditanamkan melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Di RA Al-Hidayah, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung membuat anak pasif dan cepat bosan, sehingga pemahaman terhadap konsep bilangan menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas alat permainan edukatif *Tabung Berhitung* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* tipe *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak kelompok B yang dipilih melalui teknik *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes *pretest* dan *posttest*, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 9,07 pada *pretest* menjadi 18,33 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan media. Anak-anak menunjukkan kemajuan dalam menyebut urutan angka, menghitung benda konkret, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media *Tabung Berhitung* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Implikasinya, penggunaan alat permainan edukatif yang konkret dan menyenangkan perlu diintegrasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran numerasi di lembaga PAUD untuk mendorong pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung; Anak Usia Dini; Tabung Berhitung; Media Bermain; Alat Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Kemampuan berhitung anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak yang memengaruhi kesiapan belajar di jenjang pendidikan berikutnya. Di Indonesia, rendahnya hasil asesmen numerasi pada jenjang awal menunjukkan bahwa fondasi matematika anak masih perlu diperkuat melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik usia dini (Dewi et dkk, 2024). Masalah ini tidak hanya terjadi di tingkat lokal, tetapi juga menjadi perhatian nasional. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009, kemampuan berhitung merupakan bagian dari standar pencapaian perkembangan anak usia dini, termasuk kemampuan menyebutkan angka, mengenal lambang bilangan, dan

menghubungkan angka dengan benda konkret (Srinadi, 2021). Namun, kenyataannya banyak anak usia 5–6 tahun belum mampu memenuhi indikator-indikator tersebut secara optimal, terutama ketika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dan minim stimulasi melalui media konkret (Sari dkk, 2021).

Berdasarkan observasi awal di RA Al-Hidayah, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mampu menyebutkan angka 1–20 secara urut tanpa bantuan, kesulitan mengenali lambang bilangan, serta belum memahami hubungan jumlah benda dengan simbol angka. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berhitung masih terbatas pada ceramah dan latihan soal, tanpa melibatkan alat permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang keterlibatan aktif anak dalam belajar. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana pemahaman konsep abstrak seperti angka harus disampaikan melalui media konkret dan pengalaman langsung (Martilina Halawa dkk, 2024). Oleh karena itu, sangat penting menggunakan media yang mampu menjembatani pengalaman bermain dengan proses belajar, seperti APE berbasis tabung berhitung.

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Widi Astuti dkk, (2023) menemukan bahwa penggunaan kartu angka efektif meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Nur Ikhsan. Hasil penelitian Nurlidiah dkk, (2022) menunjukkan bahwa media Jari Pintar (JAPIN) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui visualisasi dan aktivitas konkret. Selain itu, studi oleh Samsul Mujtahidin (2024) menunjukkan bahwa permainan ular tangga juga mampu meningkatkan capaian numerasi anak secara signifikan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum menguji secara spesifik efektivitas media tabung berhitung sebagai alat permainan edukatif. Padahal, alat ini memiliki potensi besar karena menggabungkan unsur visual, motorik, dan interaksi langsung yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun.

Kesenjangan ini membuka peluang untuk mengkaji secara lebih mendalam efektivitas APE tabung berhitung. Penelitian ini berbeda dengan studi sebelumnya karena tidak hanya menilai hasil pembelajaran, tetapi juga mengamati perubahan perilaku anak selama proses bermain-belajar, yang menjadi indikator penting dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga didasarkan pada pendekatan teori kognitif yang menekankan pentingnya eksplorasi dan manipulasi objek nyata dalam membangun pemahaman konsep abstrak (Ashadi, 2022).

Dengan demikian, kajian ini diharapkan memberikan kontribusi baru dalam mengembangkan media pembelajaran numerasi yang efektif, sesuai konteks lokal, serta dapat diaplikasikan secara praktis oleh guru-guru PAUD.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan alat permainan edukatif tabung berhitung dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di RA Al-Hidayah. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan kemampuan menyebut angka, mengenal lambang bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan angka, dan melakukan korespondensi satu-satu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, khususnya model one group pretest-posttest (Sugiyono, 2022). Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media Tabung Berhitung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun.

Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, di mana peserta didik diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Tabung Berhitung. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan skor kemampuan berhitung sebelum dan sesudah intervensi.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 15 anak usia 5–6 tahun yang tergabung dalam kelompok B di RA Al-Hidayah, Desa Pasirtamiang, Kabupaten Ciamis. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil (Amin, 2023)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kerja anak (LKA) berdasarkan indikator kemampuan berhitung dari Kemendikbudristek BSKAP, (2022). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (pretest dan posttest), wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji oleh dua ahli pendidikan anak usia dini.

Data dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif (mean, standar deviasi, varians) dan uji inferensial paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi

perbedaan hasil pretest dan posttest. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru (Firdaus & Wardana, 2024).

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan alat permainan edukatif Tabung Berhitung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di RA Al-Hidayah. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, ditemukan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan berhitung anak setelah dilakukan intervensi menggunakan media tabung berhitung. Sebelum diberikan perlakuan, hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak masih rendah, yaitu sebesar 9,07. Setelah anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Tabung Berhitung selama dua minggu, skor rata-rata posttest meningkat menjadi 18,33. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan sebesar 9,26 poin, yang menunjukkan bahwa anak-anak mengalami perkembangan kemampuan berhitung yang signifikan secara kuantitatif.

Hasil tersebut diperkuat dengan analisis uji statistik paired sample t-test, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif tabung berhitung memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Peningkatan ini tidak hanya terjadi secara angka, tetapi juga terlihat dari perubahan perilaku dan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Anak menjadi lebih tertarik, antusias, dan menunjukkan keterlibatan tinggi dalam aktivitas bermain sambil belajar menggunakan tabung berhitung. Mereka lebih percaya diri dalam menyebut angka secara urut, mampu menghitung benda konkret secara mandiri, serta dapat mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat. Bahkan beberapa anak menunjukkan inisiatif untuk mengulang permainan secara mandiri di luar sesi utama pembelajaran.

Secara rinci, peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat pada lima indikator utama. Pertama, anak lebih lancar menyebutkan urutan angka dari 1 hingga 20. Kedua, mereka mampu menghitung benda konkret tanpa perlu bantuan guru. Ketiga, anak menunjukkan pengenalan lambang bilangan yang lebih baik, termasuk angka ganjil dan genap. Keempat, mereka memahami konsep korespondensi satu-satu dengan benar (satu benda mewakili satu bilangan). Kelima, anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan

angka secara konsisten dan akurat. Perkembangan ini menunjukkan bahwa media tabung berhitung tidak hanya efektif sebagai alat bantu numerasi, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh, sesuai dengan tahapan praoperasional menurut Piaget.

Table 1. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berhitung Anak

No	Jenis Tes	Rata-rata Skor
1	Pretest	9,07
2	Posttest	18,33

Table 2. Uji Paired Sample t-Test

Statistik	Nilai
Sig. (2-tailed)	0,000
Selisih Skor	9,26

Meskipun secara umum hasil menunjukkan peningkatan yang positif, terdapat beberapa data negatif atau anomali yang perlu dicermati. Tiga partisipan dalam penelitian ini, yaitu P04, P09, dan P13, menunjukkan peningkatan yang tidak terlalu signifikan dibandingkan peserta lainnya. Sebagai contoh, partisipan P04 hanya mengalami peningkatan dari skor 7 menjadi 11. Analisis observasi menunjukkan bahwa rendahnya peningkatan ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kurangnya konsentrasi saat kegiatan berlangsung, kelelahan, atau kurangnya minat terhadap aktivitas berhitung. Selain itu, terdapat pula faktor eksternal seperti dukungan dari rumah yang minim, atau latar belakang sosial-emosional anak yang belum stabil, yang memengaruhi daya serap mereka terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang bersifat konkret dan menyenangkan, seperti tabung berhitung, mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini baik dari sisi kognitif maupun afektif. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, serta meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam mengeksplorasi konsep bilangan secara mandiri dan aktif.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan alat permainan edukatif Tabung Berhitung dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di RA Al-Hidayah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berhitung anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Rata-rata nilai pretest anak adalah 9,07, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 18,33. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Tabung Berhitung efektif dalam meningkatkan penguasaan lima indikator kemampuan berhitung dasar, yaitu menyebut bilangan secara urut, mengenali jumlah benda tanpa membilang, memahami konsep korespondensi satu ke satu, memahami bilangan terakhir, dan mencocokkan lambang bilangan. Hasil ini mendukung rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan, sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan konkret berbasis permainan dapat merangsang kemampuan kognitif anak secara optimal.

Hasil tersebut sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya. Widi Astuti (2023) membuktikan bahwa media kartu angka efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun secara signifikan. Demikian pula, penelitian oleh Mujtahidin (2024) dengan media ular tangga menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 50% menjadi 81,52% pada siklus II. Penelitian lainnya oleh Nurlidiah (2022) menggunakan media Jari Pintar (JAPIN) dan menunjukkan lonjakan skor dari 44,92% menjadi 85,15% setelah intervensi. Kesamaan hasil juga ditemukan dalam penelitian Febiola (2020) yang menggunakan media pohon angka dan menyatakan bahwa media yang menyenangkan serta konkret meningkatkan efektivitas pembelajaran berhitung pada anak. Nurhatijah dkk (2022) menyatakan bahwa alat permainan PETIK juga memenuhi kriteria sangat layak dan efektif dalam mendukung kemampuan numerik anak.

Selain itu, Nanda Novia Dilla Safitri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif GESIT secara signifikan dapat menstimulasi kemampuan berhitung anak usia dini. Penelitian oleh Humairo (2021) membuktikan bahwa permainan congklak yang dimodifikasi juga dapat memperkuat pemahaman anak terhadap konsep lambang bilangan. Dalam hal strategi pembelajaran, Sari (2021) menekankan bahwa metode bermain yang sesuai dengan karakteristik usia anak terbukti efektif untuk pembelajaran numerik. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Jhoni Warmansyah dkk. (2023), yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan regulasi diri anak menghasilkan capaian

numerasi yang lebih tinggi. Selanjutnya Soto-Calvo (2020) pengalaman literasi yang berfokus pada pengenalan huruf dan suara memiliki potensi efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. Menurut Okur (2022) sistem percakapan berbasis AI ini terbukti menjanjikan dalam meningkatkan pengalaman belajar matematika anak usia dini secara interaktif dan menyenangkan. Lebih lanjut, Ashadi (2022) menegaskan bahwa APE (Alat Permainan Edukatif) yang dirancang secara baik mampu merangsang seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kognitif dan numerik. Selanjutnya menurut Nurhatijah (2022) Alat permainan edukatif ialah semua alat permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada peserta didik. Menurut Siti Fatimah Zahra, (2023) Adapun tujuan tujuan alat permainan edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orangtua dan guru atau pendidikan untuk

Temuan penelitian ini berimplikasi pada praktik pembelajaran di PAUD, terutama dalam mengintegrasikan media pembelajaran konkret yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak. Peningkatan skor posttest yang signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi berbasis permainan tidak hanya membuat anak terlibat secara aktif, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konsep bilangan secara bertahap. Guru dapat mengadopsi pendekatan serupa dengan alat permainan lainnya yang bersifat interaktif dan multisensori. Hasil ini juga memperkuat pendekatan Piaget yang menekankan pentingnya pembelajaran konkret dan bermain dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil (15 anak) membatasi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Kedua, durasi perlakuan yang singkat (hanya dua minggu) mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang. Selain itu, beberapa variabel eksternal seperti latar belakang keluarga, motivasi belajar anak, dan peran orang tua tidak dikontrol secara mendalam. Dua anak dalam penelitian ini, misalnya, menunjukkan hasil posttest yang tidak terlalu tinggi meskipun telah mengikuti kegiatan secara penuh, kemungkinan disebabkan oleh kesulitan konsentrasi atau hambatan afektif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih besar, waktu intervensi lebih panjang, serta kontrol terhadap faktor eksternal yang relevan agar hasil yang diperoleh dapat lebih representatif dan komprehensif.

KESIMPULAN

Penggunaan alat permainan edukatif Tabung Berhitung secara signifikan efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di RA Al-Hidayah. Sebagaimana dirumuskan dalam tujuan penelitian, hasil menunjukkan bahwa media Tabung Berhitung berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan numerik anak. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 9,07 pada pretest menjadi 18,33 pada posttest, yang mendukung hipotesis awal bahwa APE berbasis konkret dan interaktif dapat memperbaiki penguasaan konsep bilangan. Temuan penting lainnya mencakup peningkatan pada lima indikator numerik dasar yang diukur, seperti pengenalan lambang bilangan, mencocokkan angka, hingga korespondensi satu-satu. Meskipun sebagian besar anak menunjukkan kemajuan signifikan, terdapat dua anak yang mengalami peningkatan terbatas, yang menunjukkan perlunya perhatian pada perbedaan karakteristik dan kebutuhan individual anak.

Penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, penelitian ini mengisi celah empiris terkait efektivitas media Tabung Berhitung, yang sebelumnya belum banyak diuji secara sistematis dalam konteks PAUD Indonesia. Kedua, studi ini memvalidasi prinsip pembelajaran konkret berbasis bermain sebagaimana dikembangkan dalam teori perkembangan kognitif Piaget, khususnya pada tahap operasional konkret anak usia dini. Ketiga, instrumen penilaian berbasis indikator (Kemendikbudristek, 2022) yang digunakan dalam penelitian ini terbukti layak dan aplikatif sebagai alat ukur kemampuan berhitung anak usia dini, sehingga dapat dijadikan acuan untuk penelitian serupa ke depan.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang diidentifikasi, direkomendasikan beberapa arah untuk penelitian selanjutnya. Pertama, eksplorasi longitudinal diperlukan untuk memverifikasi stabilitas efek pembelajaran dengan media Tabung Berhitung dalam jangka panjang. Kedua, perluasan cakupan sampel ke berbagai wilayah dan lembaga PAUD yang berbeda akan meningkatkan validitas eksternal dan generalisasi temuan. Ketiga, studi lanjutan dapat menguji intervensi serupa dengan variasi bentuk media yang dikembangkan secara digital atau berbasis teknologi guna menyesuaikan dengan era pembelajaran abad 21

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Dewi, K., Mardiah Astuti, & Syah Fitri Kurnia Duat. (2024). Bahan Alam sebagai Media Stimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 29–39. <https://doi.org/10.19109/ra.v8i1.21699>
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jppg.v3i2.28263>
- Firdaus, F. S., & Wardana, M. D. K. (2024). Solusi Global untuk Memahami dan Mengatasi Tantangan Matematika Siswa SD. *Teaching, Learning and Development*, 2(2), 47–60. <https://doi.org/10.62672/telad.v2i2.32>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Kemendikbudristek BSKAP. In *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan M* (Issue 021).
- Martilina Halawa, N., Lase, S., Zega, Y., & Niat Telaumbanua, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis. *Jurnal Suluh Pendidikan (JSP)*, 12(1), 82–89.
- Nanda Novia Dilla Safitri, Tomas Iriyanto, & Nur Anisa. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung (GESIT) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 232–243. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2198>
- Nurhatijah, S., Hariyanto, H., & Martiningsih, T. W. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Perosotan Aritmatika (Petik) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 8–12. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v3i1.2299>
- Nurlidiah, N., Husnul Bahri, H., & Fatrixa Syafri, F. (2022). Pengembangan Media Jari Pintar (JAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 133. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.14102>
- Okur, E., Sahay, S., Alba, R. F., & Nachman, L. (2022). End-to-End Evaluation of a Spoken Dialogue System for Learning Basic Mathematics. *MathNLP 2022 - 1st Workshop on Mathematical Natural Language Processing, Proceedings of the Workshop*, 1, 51–64. <https://doi.org/10.18653/v1/2022.mathnlp-1.7>
- Samsul Mujtahidin, Farlina Hardianti, S. A. R. (2024). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini*. 615–624.

- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2021a). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1535. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i11.14150>
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2021b). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1535–1539. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14150>
- Siti Fatimah Zahra, A. S. H. (2023). FROG: PERMAINAN EDUKATIF ANAK LANCAR BICARA. *Siti Fatimah Zahra, Andi Syahputra Harahap*, 1–23.
- Soto-Calvo, E., Simmons, F. R., Adams, A. M., Francis, H. N., Patel, H., & Giofrè, D. (2020). Identifying the preschool home learning experiences that predict early number skills: Evidence from a longitudinal study. *Early Childhood Research Quarterly*, 53, 314–328. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.04.004>
- Srinadi, L. (2021). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif menggunakan Metode Bermain Berbantuan Media Menara Angka*. 2(1), 42–50.
- Widi Astuti, A., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 6(1), 39–48. [https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6\(1\).10854](https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(1).10854)